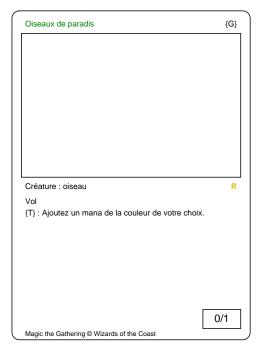
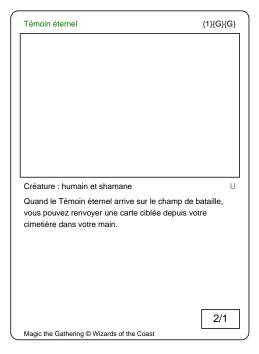
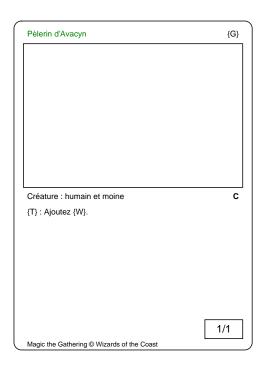


Noble hiérarche	{G}
Créature : humain et druide	R
Exaltation (À chaque fois qu'une créa contrôlez attaque seule, cette créatur la fin du tour.)	
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.	
	0/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





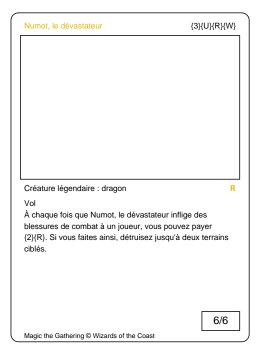


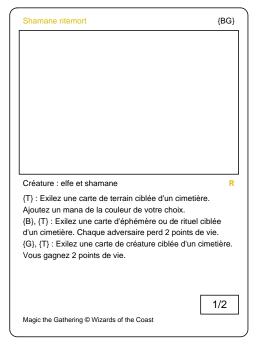
Dragon tyran	{8}{R}{R}
Créature : dragon	R
Vol, piétinement	
Double initiative	- la Dragon turon à
Au début de votre entretien, sacrifies moins que vous ne payiez {R}{R}{R}	
{R} : Le Dragon tyran gagne +1/+0 j	
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

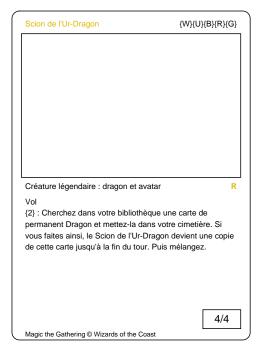
Dragon de vif-argent {4}{U	}{U}	Dromar le bannisseur {3}{\}	W}{U}{B}
Créature : dragon	R	Créature légendaire : dragon	R
Vol		Vol	
{U}: Si un sort ciblé n'a qu'une cible et si cette cible est		À chaque fois que Dromar le bannisseur inflige des	
Dragon de vif-argent, changez la cible de ce sort pour que cible une autre créature.	uII	blessures de combat à un joueur, vous pouvez paye {2}{U}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur,	
Mue {4}{U} (Vous pouvez jouer cette carte face cachée		renvoyez toutes les créatures de cette couleur dans	s les
comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand ve le désirez pour son coût de mue.)	ous	mains de leurs propriétaires.	
5/	<u>-</u>	Γ	6/6
	<u>-</u>		0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Atarka, broyeuse de monde	{5}{R}{G}
Créature légendaire : dragon	R
Vol, piétinement À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez a	il aunett
acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.	maque, ii
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	6/4

Créature légendaire : ancêtre et drago Vol Au début de votre entretien, sacrifiez l que vous ne payiez (U){B}{R}. À chaque fois que Nicol Bolas inflige d adversaire, ce joueur se défausse de	on
Vol Au début de votre entretien, sacrifiez l que vous ne payiez {U}{B}{R}. À chaque fois que Nicol Bolas inflige d	on
Vol Au début de votre entretien, sacrifiez l que vous ne payiez {U}{B}{R}. À chaque fois que Nicol Bolas inflige d	on
Vol Au début de votre entretien, sacrifiez l que vous ne payiez {U}{B}{R}. À chaque fois que Nicol Bolas inflige d	on
Vol Au début de votre entretien, sacrifiez l que vous ne payiez {U}{B}{R}. À chaque fois que Nicol Bolas inflige d	on
Vol Au début de votre entretien, sacrifiez l que vous ne payiez {U}{B}{R}. À chaque fois que Nicol Bolas inflige d	on
Vol Au début de votre entretien, sacrifiez l que vous ne payiez {U}{B}{R}. À chaque fois que Nicol Bolas inflige d	on
Vol Au début de votre entretien, sacrifiez l que vous ne payiez {U}{B}{R}. À chaque fois que Nicol Bolas inflige d	on
Vol Au début de votre entretien, sacrifiez l que vous ne payiez {U}{B}{R}. À chaque fois que Nicol Bolas inflige d	on
Vol Au début de votre entretien, sacrifiez l que vous ne payiez {U}{B}{R}. À chaque fois que Nicol Bolas inflige d	on
Vol Au début de votre entretien, sacrifiez l que vous ne payiez {U}{B}{R}. À chaque fois que Nicol Bolas inflige d	
que vous ne payiez {U}{B}{R}. À chaque fois que Nicol Bolas inflige o	
À chaque fois que Nicol Bolas inflige o	Nicol Bolas à moins
	d bl







Suzerain escouffenfer	{4}{B}{R}{R}{G}
Créature : dragon	M
Vol, piétinement, célérité	
{R}: Le Suzerain escouflenfer gagne	e +1/+0 jusqu'à la fin du
tour.	
{B}{G}: Régénérez le Suzerain esco	ouflenfer.
	8/8

Déluge toxique	{2}{B}	Précepteur diabolique	e {1}{B}
Rituel	R	Rituel	R
En tant que coût supplémentaire pour lancer X points de vie. Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la		Cherchez une carte dans votre mair	dans votre bibliothèque, mettez cette n, puis mélangez.
9-9			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © W	izards of the Coast

Pivot du destin	{3}{B}{B}
Rituel	R
Choisissez l'un ?	
? Détruisez toutes les créatures Dragon.? Détruisez toutes les créatures non-Dragon.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cherchauloin	{1}{G}
Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de pl. de marais ou de montagne, mettez-la sur le cham bataille engagée, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Commandement primordial {3}{G	{G}	Trois visites
Rituel	R	Rituel
Choisissez deux ? ? Un joueur ciblé gagne 7 points de vie. ? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessus de bibliothèque de son propriétaire. ? Un joueur ciblé métange son cimetière dans sa bibliothèque. ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créatu révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.		Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forê mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste	{1}{G}
Rituel	С
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt,	
mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic are callering with a to the coast	

~Tremblement de terre agressif	{X}{R}
Rituel	R
Le Tremblement de terre agressif inflige X blessures a chaque créature sans l'équitation et à chaque joueur.	à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{1}{G}

U

Contemplation	{U}	Terminus {4}{	{W}{W}
Rituel Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèq puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vo pouvez mélanger. Piochez une carte.	C ue,	Rituel Mettez toutes les créatures au-dessous des bibliothèc de leurs propriétaires. Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son de miracle quand vous la piochez si c'est la première que vous avez piochée ce tour-ci.)	R ques
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vision ancestrale	
Rituel	R
Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis	
votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs	«
temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lance	z
cette carte sans payer son coût de mana.)	
Le joueur ciblé pioche trois cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel	R
Détruisez un permanent ciblé.	

Pulsation du Maelstrom {1}{B}{G}		Bassin d'élevage
Rituel R		Terrain : forêt et île
Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.		Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Trombe de feu {2}{RG}		Bassin réfléchissant

Trombe de feu {2}{F	RG}
Rituel	U
La Trombe de feu inflige 3 blessures à chaque créature	
sans le vol si {R} a été dépensé pour lancer ce sort et 3 blessures à chaque créature avec le vol si {G} a été	
dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {R}{G} a été dépensé.)	
ete depense.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

]
Terrain M	_
{T}: Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bayou	Catacombes verdoyantes
Terrain: marais et forêt R ({T}: Ajoutez {B} ou {G}.)	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Brousse	
Diodoco	
Terrain : plaine et marais	R
({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cité d'airain	
Terrain	R
À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.	
T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Conduits de vapeur	Contreforts boisés
Terrain : île et montagne Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.	Terrain {T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Confluence de mana	Crypte de sang
Terrain M {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	Terrain : marais et montagne C Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation	Fonderie sacrée
Terrain: marais et montagne R ({T}: Ajoutez {B} ou {R}.)	Terrain : montagne et plaine Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Estuaire pollué	Fondrière sanguinolente

Terrain

(T), payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

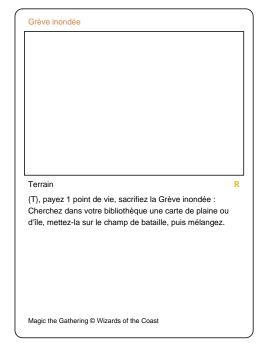
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

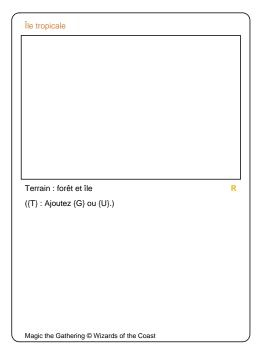
Fontaine sacrée		Forêt
Terrain : plaine et île Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.		Terrain de base : forêt C {G}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast]	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forêt		Forêt pluviale embrumée

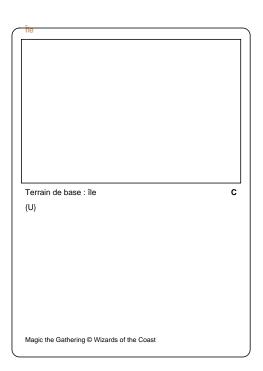
Terrain de base : forêt C
{G}

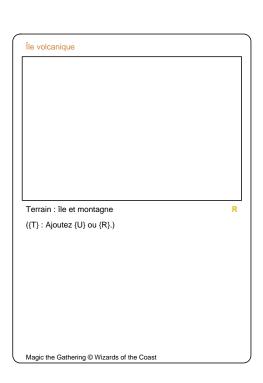
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée
Terrain R
{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale
embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de
forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Jardin du temple	Lande venteuse
Terrain : forêt et plaine Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	✓ Marats
Terrain R {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain de base : marais C {B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine		Montagne
Terrain : île et marais		Terrain de base : montagne C
({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)		{R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mesa aride		Plaine
wesa arroe		Plaine

Terrain

(T), payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses	Reliquaire impie
Terrain R {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain: plaine et marais Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plateau	Savane

Terrain : montagne et plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

({T} : Ajoutez {R} ou {W}.)

Taïga		Tombe aquatique
Terrain : montagne et forêt R		Terrain : île et marais
({T}: Ajoutez {R} ou {G}.)		Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	· ·	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terrain de prédilection		Tombeau luxuriant
Terrain : montagne et forêt R Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.		Terrain : marais et forêt R Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra	Lanterne chromatique	{3}
Terrain : plaine et île	Artefact	R
({T}: Ajoutez {W} ou {U}.)	Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez mana de la couleur de votre choix. » {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Tour de commandement	
Terrain	_
	С
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de	
l'identité couleur de votre commandant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact	
T), sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	Ū
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Relique de la Coalition	{3}
Artefact	R
7 110 100	K
 {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. {T}: Mettez un marqueur « charge » sur la Relique de la Coalition. 	l
Au début de votre première phase principale, retirez tous	3
les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition.	
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour chaqu	ıe
marqueur « charge » retiré de cette manière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ogin, ie dragon-espiti	(0)
Planeswalker légendaire : Ugin	M
{+2} : Ugin, le dragon-esprit inflige 3 blessures à n'imp quelle cible.	oorte
{-X}: Exilez chaque permanent avec une valeur de ma	ono
inférieure ou égale à X qui a au moins une couleur.	ana
mionodro da ogalo a 71 qui a da momo dilo dodican.	
{-10}: Vous gagnez 7 points de vie, piochez sept carte	es,
puis mettez sur le champ de bataille jusqu'à sept carte	es de
paid motion out to champ do batamo jacqu'a copt cart	
permanent depuis votre main.	
	7/
	7/

_		(0)
	Sphère du commandant	{3}
	Artefact	c
	{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de	
	l'identité couleur de votre commandant.	
	Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jace, le sculpteur de l'esprit {2}\U}	U}_
	7
Planeswalker légendaire : Jace	M
{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous d la bibliothèque de ce joueur.	de
{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de vot main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe que ordre.	
{-1}: Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.	
{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un ស្រីចម្រីហិចក្រុំ ទីហ៊ុន ខឹម ស្រីថាមីពី កាម៉ាតែកិច្ចទី sa main avec sa bibliothèque	

Nicol Bolas, planeswalker	{4}{U}{B}{B}{R}		Édit diabolique	{1}{B}
Planeswalker légendaire : Bolas	M		Éphémère	С
{+3} : Détruisez un permanent non-créature	e ciblé.		Un joueur ciblé sacrifie une créature.	
{-2} : Acquérez le contrôle d'une créature ci	iblée.			
{-9} : Nicol Bolas, planeswalker inflige 7 ble				
cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou ce planeswalker se défausse de sept cartes				
ensuite sept permanents.	3 et sacrille			
	5/]		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J '	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dislocation	{1}{BP}{BP}
Éphémère	U
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou	deux points de
vie.) Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la	o fin du tour
one creature cibiee gagne -5/-5 jusqu'a ia	i iii du toui.

Réveiller la bête	{2}{G}
Éphémère	U
Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée de créature 3/3 verte Bête.	un jeton
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Revendication par la nature	{G}	En plein Roulis {1}{	J}
Éphémère	С	Éphémère	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. S contrôleur gagne 4 points de vie.	Son	Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires ar moment où vous lancez ce sort.) Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déférence	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est co cette manière, mettez-le dans la main de so	
la place du cimetière de ce joueur. Piochez une carte.	
Piochez une carte.	

Faille cyclonique {1	}{U}
Éphémère	R
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire. Surcharge (6){U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « cibl » par « chaque » dans son texte.)	é(e)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fuite de mana	{1}{U}		Remue-méninges {U	J}
Éphémère	С		Éphémère	c
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur paie {3}.	ne		Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Négation	{1}{U}
	Éphémère	С
	Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Trou de mémoire {1}	{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chemin vers l'exil	{W}		Retour au pays	{W}
Éphémère	U		Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher			Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un	
dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la me sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.	ttre		nombre de points de vie égal à sa force.	
sur le champ de bataine engagee, puis melanger.				
Maria da Caldada CWF and a Cultura Const				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•		

Condamnation	{ ₩ }
Éphémère	U
Mettez une créature attaquante ciblée au-des	sous de la
bibliothèque de son propriétaire. Son contrôle	
nombre de points de vie égal à son endurance	
,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme d'Abzan	{W}{B}{G}
±	
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	(
? Exilez une créature ciblée avec une fo égale à 3.	orce superieure ou
? Vous piochez deux cartes et vous per	rdez 2 points de vie.
2 Ránartissaz daux marguaurs ±1/±1 a	ntre une ou deux
créatures ciblées.	Title dile od dedx
? Répartissez deux marqueurs +1/+1 e créatures ciblées.	ntre une ou deux

Charme d'Esper	{W}{U}{B}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Détruisez un enchantement ciblé.	
? Piochez deux cartes.? Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.	
e on joueur cibie se delausse de deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Décomposition abrupte	{B}{G}
Éphémère	R
Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une de mana inférieure ou égale à 3.	valeur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Sultaï	{B}{G}{U}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Détruisez une créature monochrome ciblée	
? Détruisez une cible, artefact ou enchanteme? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous of	
: Flocilez deux cartes, puis delaussez-vous c	dulle carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Destruction totale	{2}{W}{B}
Éphémère	R
Exilez un permanent non-terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mortification	{1}{W}{B}		Terminaison	{B}{R}
Éphémère	U		Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou enchantement.			Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Putréfier	{1}{B}{G
Tutterier	(1/10/10)
<u> </u>	
Éphémère	U
Détruisez une cible, artefact ou créatu être régénérée.	ire. Elle ne peut pas
one regeneree.	

Action pernicieuse	{1}{B}{G}
Enchantement	М
{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chac artefact, créature et enchantement avec une vale mana inférieure ou égale à X.	

